



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
ÁREA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN DE TECNOLOGÍA
DE LA COMPUTACIÓN EN EDUCACIÓN**



Planificación instruccional en contexto virtual

La calidad de la enseñanza exige dominio del tema y competencia para enseñarlo, sapiencia para propiciar que el aprendizaje en un área particular del saber repercuta en la estructura global del sujeto y produzca mayor nivel de formación humana.

Flórez Ochoa, R. 2000

Aspecto conceptual del Diseño instruccional

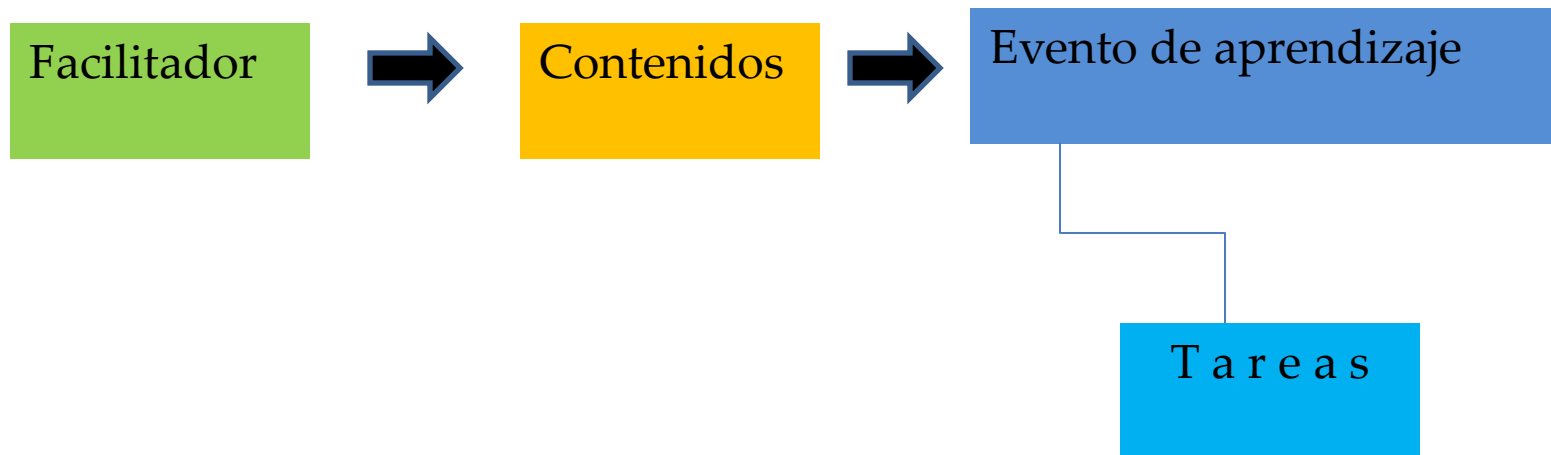
Conceptualmente: se entiende por diseño instruccional el proceso sistematizado que permite organizar, categorizar y elegir los contenidos de una asignatura específica.

Epistemológicamente: Valora el enfoque psicológico y pedagógico, del que sin duda alguna, se desprenden no sólo los aportes teóricos, sino que brinda el espacio oportuno para imaginar las estrategias...

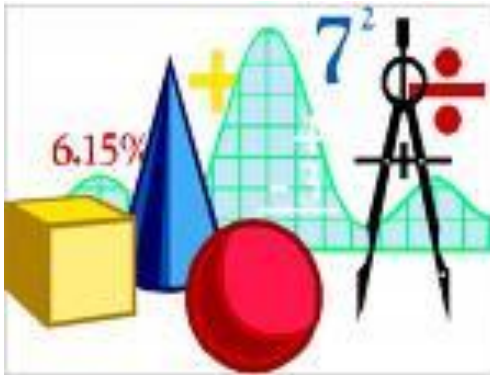
Metodológicamente: implica y aplica los aspectos didácticos, privilegia la planificación instruccional de tareas, actividades y todo aquello que promueva la intencionalidad didáctica del participante.

**Epistemológicamente *imagina* las estrategias y
metodológicamente las diseña, planifica, aplica, evalúa y rediseña...**

Elaborar un diseño instruccional parte en primera instancia del experto en contenido, pues sólo él estimará de qué manera puede enseñar tal o cual contenido. En este estricto sentido, el facilitador de un curso en un entorno virtual, debe estar consciente de las dimensiones presentes en tan importante tarea –facilitar contenidos que no caigan en la mera reproducción- y generen en la persona el compromiso por analizar, reflexionar y buscar soluciones ante el evento de aprendizaje que emerge fundamentalmente de los contenidos y las tareas por hacer.



D I D Á C T I C A



Proceso de enseñanza:

- Docente
- Manejo, presentación y selección del contenido (planifica)
- Estrategias ---tareas---
- Evaluación

Proceso de aprendizaje:

- Discente
- Activa las competencias: leer y escribir frente al evento de aprendizaje
- Busca soluciones
- Resuelve y espera realimentación

Por la importancia bien merecida de las estrategias, a continuación un esbozo concebido a partir de las competencias lingüísticas de leer y escribir, cuya única pretensión es activar en ustedes la imaginación.

Esa imaginación que permite evocar imágenes; y esa que incentiva nuestra capacidad de figurar y hacer clara idea de las tareas como evento de aprendizaje

D I D Á C T I C A --- ESTRATEGIAS

Actividades asincrónicas moderadas por el docente

Concebir como base las competencias de leer y escribir...



Actividades de lectura
Actividades de
escritura



Cada actividad lleva su
batería de instrucciones:
precisión, claridad y
descripción en lo que se
solicita

A blue thought bubble with a cloud-like shape and a small tail at the bottom.

Cuando el
discente lea debe
quedarle explícito,
aquello que ha de
realizar

D I D Á C T I C A --- ESTRATEGIAS

Actividades asincrónicas moderadas por los pares



- Participación en foros de discusión
Co-evaluación
Discusión grupal – presencial y virtual-

Actividades asincrónicas auto-controladas

- Auto-evaluación
Reflexiones sobre los avances, logros, errores y aciertos
Nuevas metas y objetivos

D I D Á C T I C A --- ESTRATEGIAS

Actividades sincrónicas moderadas por el docente

-  Tutoría en línea: el facilitador atenderá preguntas e inquietudes del participante, previo acuerdo entre docente y alumno se establecerá la hora exacta del encuentro. Se sugiere precaución en el número de estudiantes y tiempo para cada uno.
¡Exija y derroche puntualidad!
-  Auto-evaluación
Reflexiones sobre los avances, logros, errores y aciertos
Nuevas metas y objetivos

D I D Á C T I C A --- ESTRATEGIAS

Actividades correspondientes a evaluación formativa



Regulación interactiva: intercambio comunicativo

Regulación retroactiva: refuerzo

Regulación proactiva: actividades futuras

Para reflexionar

En el recorrido por la senda de la educación, he encontrado un buen número de docentes que me invitan a una dialéctica entre pedagogía y andragogía. La verdad me parece interesante, sin embargo casi siempre o la mayoría de las veces, insisto en la pedagogía... Y para mantener tal posición me fundamento en Flórez Ochoa, a quien atribuyo mi absoluta terquedad, como mi inmensa gratitud por ofrecernos una panorámica de alternativas pedagógicas para enseñar en la universidad.

Para reflexionar

A continuación me permito citar lo siguiente:

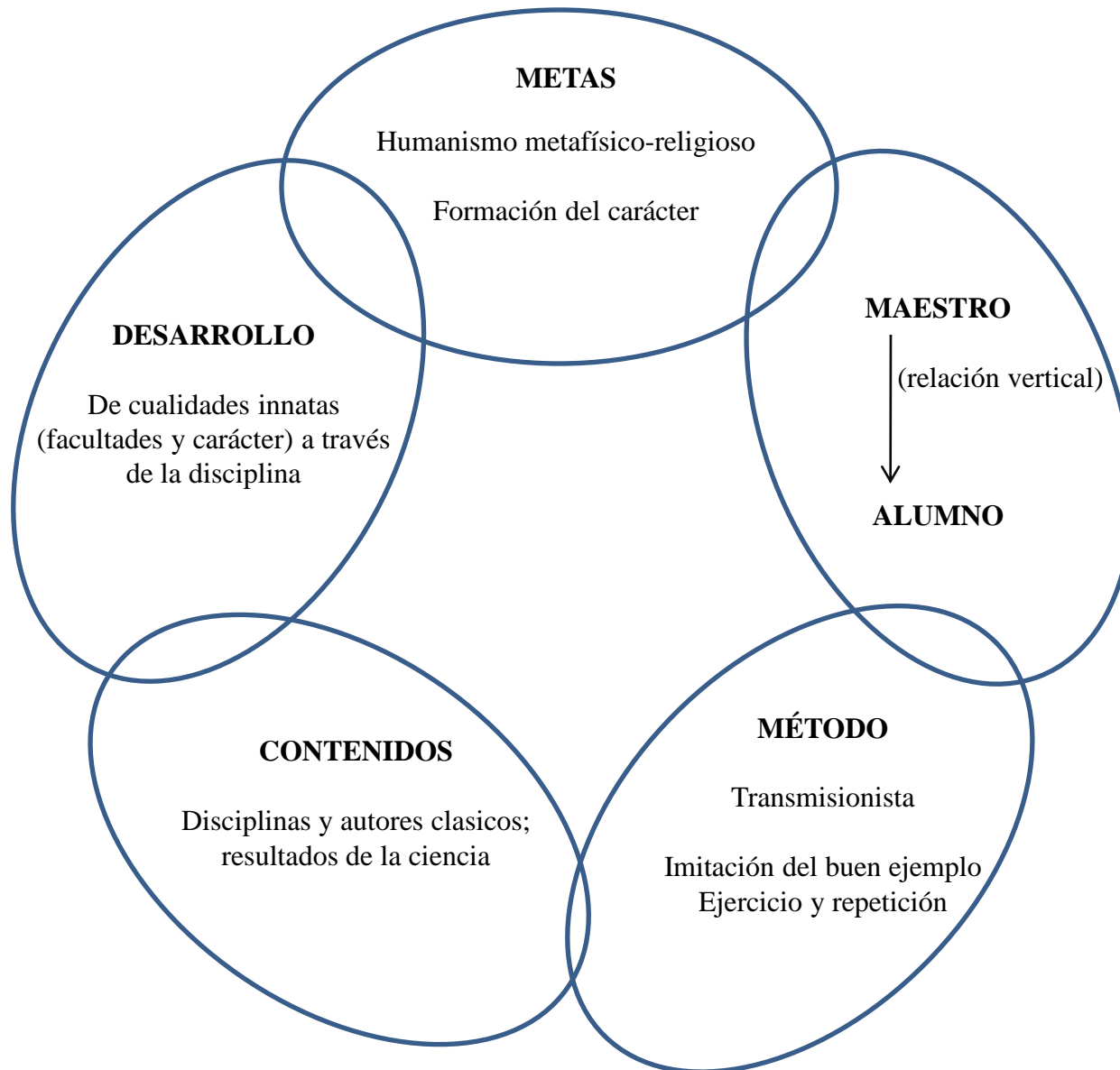
“En la universidad no hay que enseñar con pedagogía, la pedagogía es para los niños. En la universidad lo que importa es facilitarle a los estudiantes los textos originales de los autores y los materiales científicos para que aborden las fuentes de la cultura y de la ciencia” Pág. 32

Para reflexionar

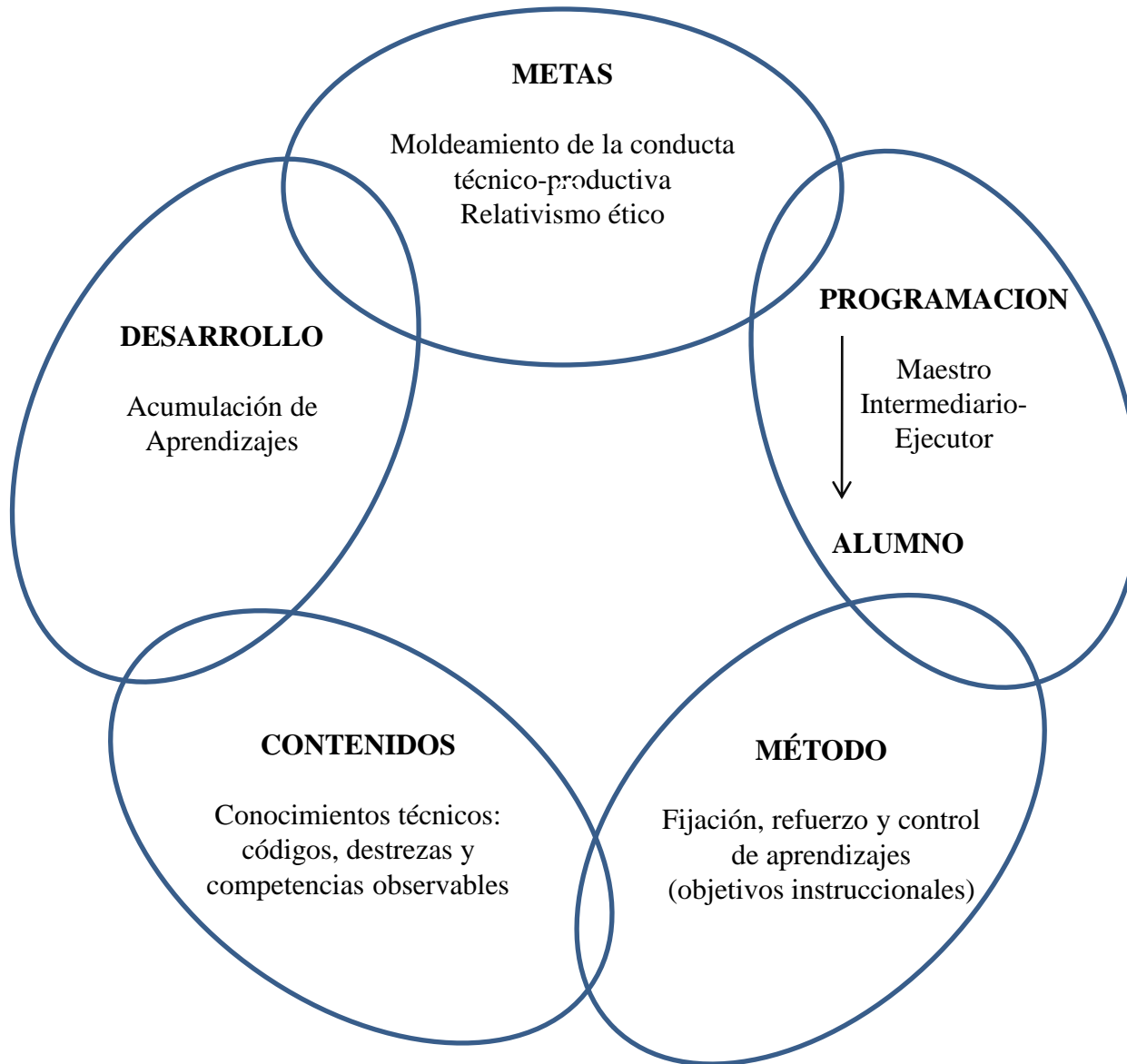
Para este teórico un modelo pedagógico es la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, es también un paradigma que puede coexistir con otros y que sirve para organizar la búsqueda de nuevos conocimientos en el campo de la pedagogía.

Sobre la base de estos planteamientos, los invito a explorar los modelos pedagógicos de Flórez Ochoa, Rafael...

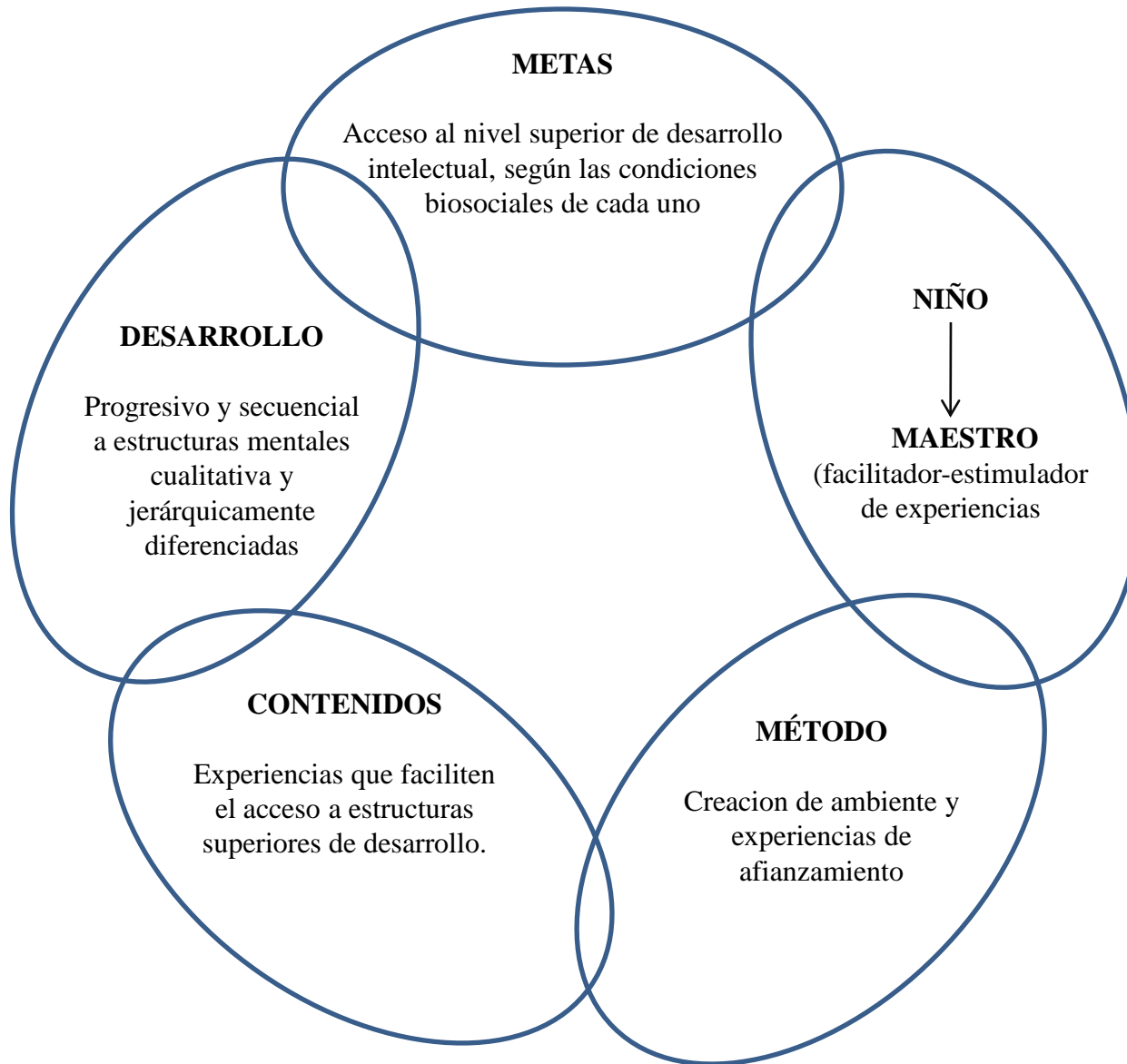
MODELO PEGAGOGICO TRADICIONAL



MODELO CONDUCTISTA



MODELO COGNITIVO



ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DERIVADA DEL MODELO INDUCTIVO (HILDA TABA)

Estrategia uno: Formación de conceptos

Fase uno

Numeración y
listado de
observaciones

Fase dos

Agrupamiento
de categorías

Fase tres

Nombramiento

Estrategia dos: Interpretación de datos (inferencia y generalización)

Fase cuatro

Identificación
de dimensiones
y relaciones

Fase cinco

Explicación de
dimensiones y
relaciones

Fase seis

Construcción/
producción de
inferencias

Estrategia tres: Aplicación de principios (explicación de nuevos fenómenos)

Fase siete

Establecimiento
de hipótesis,
predicción de
consecuencias

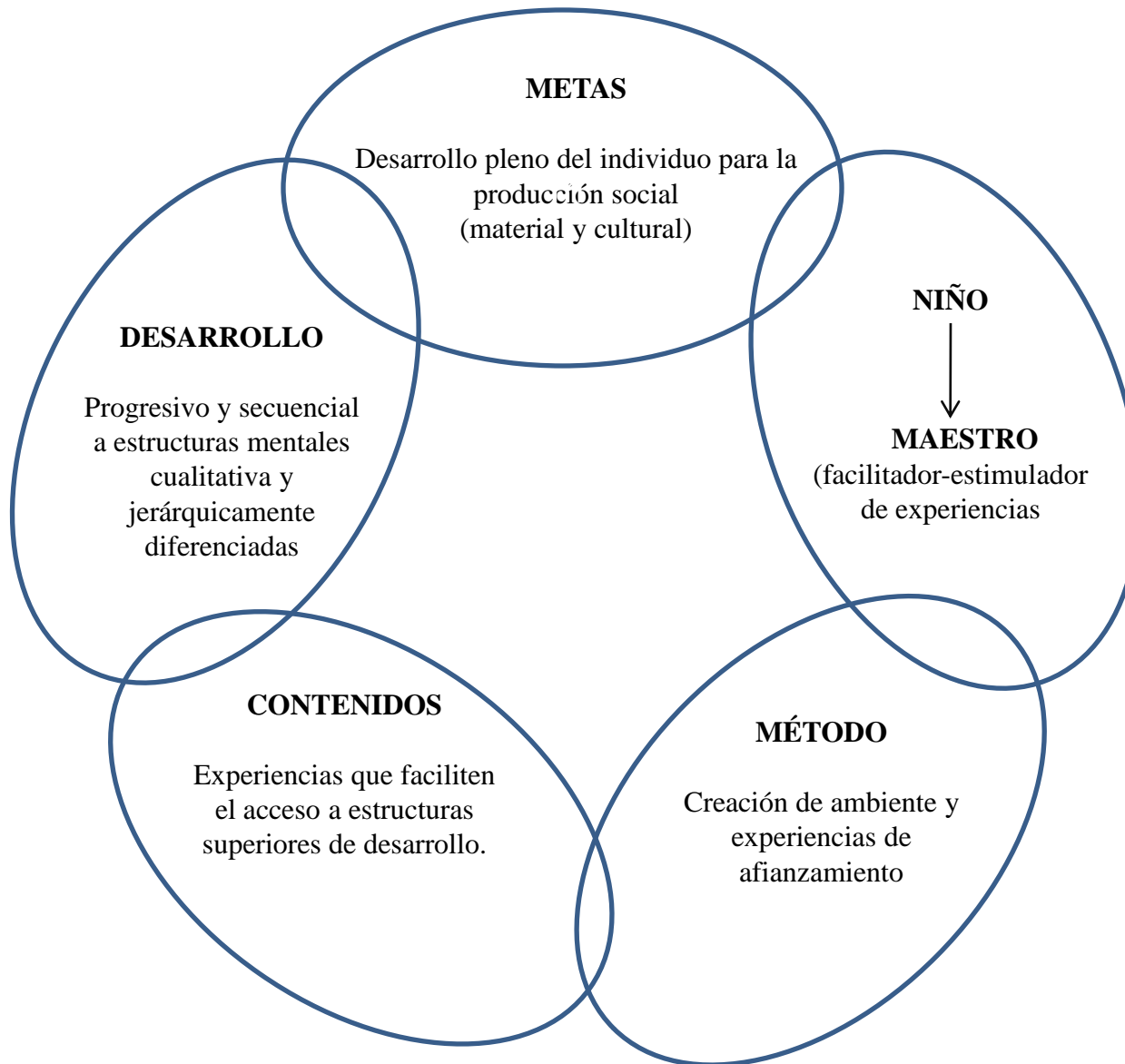
Fase ocho

Explicación y/o
sustentación de
las predicciones
e hipótesis

Fase nueve

Verificación de
las
predicciones

MODELO PEDAGÓGICO SOCIAL-COGNITIVO



¿QUÉ HACER EN EL DI?

Planificar

Metas

Malla curricular

Competencias

Tareas

Guión instruccional

Estructura

- Elegir el fundamento teórico (enfoque psicológico)
- Elegir el contenido
- Planificar cómo se dará a conocer ese contenido:
 - Redactar objetivos
 - Planificar las estrategias de enseñanza
 - Planificar las estrategias de aprendizaje

COMPONENTE DIDÁCTICO PARA DISEÑAR MATERIALES EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

CDAVA

es

Un diseño

implica

Planificar

permite

Una visión
conjunta de las
etapas que lo
conforman

Fundamentado en la planificación han de elegirse los contenidos secuenciales o no que formarán parte del diseño

COMPONENTE DIDÁCTICO PARA DISEÑAR MATERIALES EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

CDAVA

integra

Un conjunto de etapas interconectadas

El ambiente virtual propicia la realización de actividades, damos prioridad a los contenidos pertinentes y tareas eficaces que contribuyan al sistema representacional del conocimiento intrínseco del usuario

considera

- Título del material
- Necesidades educativas
- Población/usuario
- Fundamentación teórica
- Formulación de objetivos
- Procesamiento didáctico de los contenidos
- Selección de estrategias de aprendizaje/tareas usuario
- Evaluación
- Puesta en práctica/Implementación

permite

El desarrollo de un proceso coherente

El procesamiento didáctico de los contenidos privilegia la flexibilidad del diseño, esto es, ajustar las etapas de acuerdo a las necesidades educativas

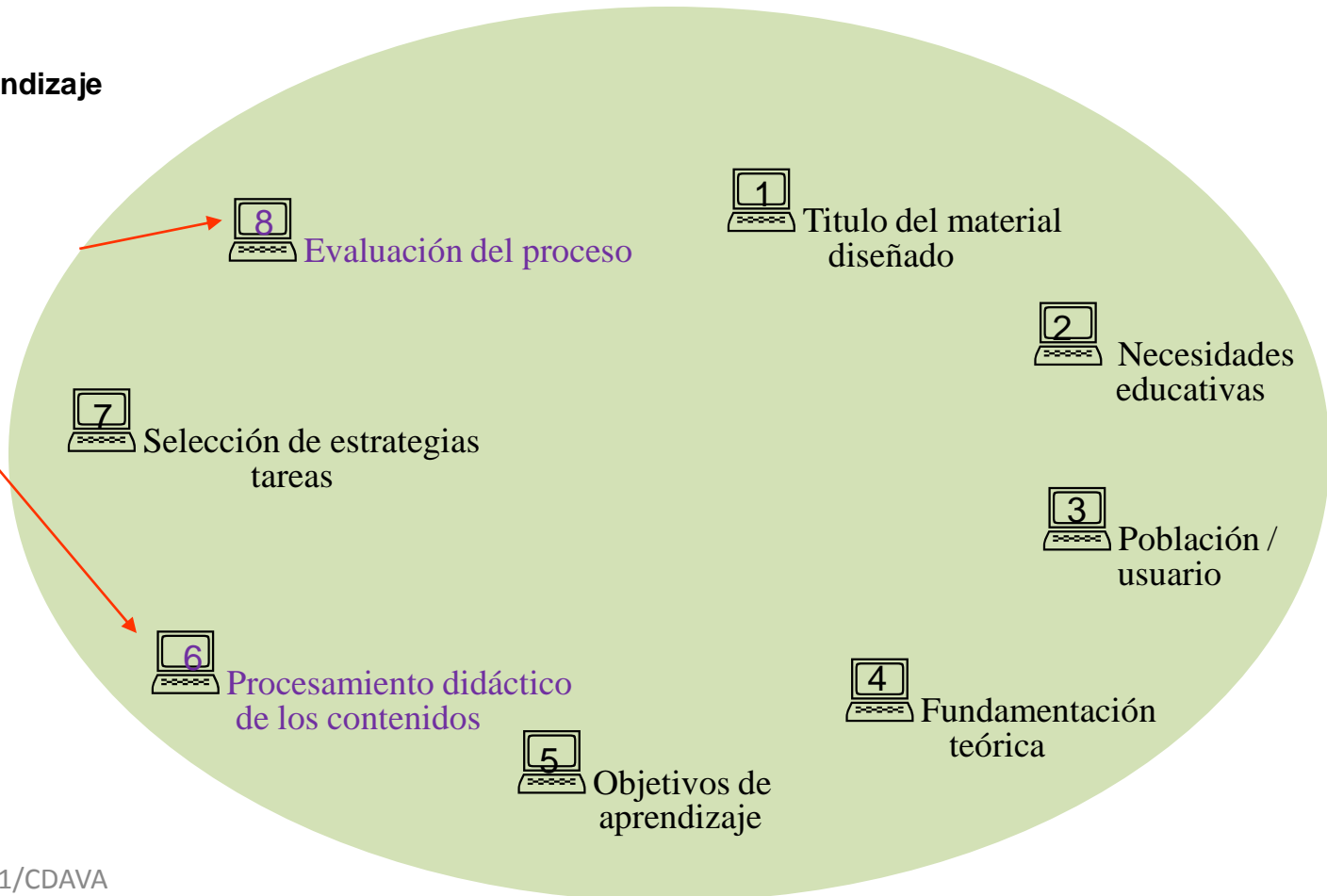
COMPONENTE DIDÁCTICO PARA DISEÑAR MATERIALES EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE CDAVA E. MEDINA/2011

1,2,3,4,5,7

Evento de aprendizaje

6,8

Evento de enseñanza



COMPONENTE DIDÁCTICO PARA DISEÑAR MATERIALES EDUCATIVOS EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE CDAVA E. MEDINA 2011

COMPONENTES
SELECCIONADOS PARA
COLOCAR EN PANTALLA



Evaluación del proceso



Titulo del material
diseñado



Selección de estrategias
tareas

Observe que los pasos ausentes en esta fase quedan como respaldo a la propuesta didáctica, pero los que aparecen aquí son los que el usuario percibe de manera directa.



Procesamiento didáctico
de los contenidos



Objetivos de
aprendizaje

Referencias

Florez O., Hacia una pedagogía del conocimiento. Editorial Mc Graw-Hill.

Medina, E. Componente didáctico para diseñar materiales educativos en ambientes virtuales CDAVA. 2011